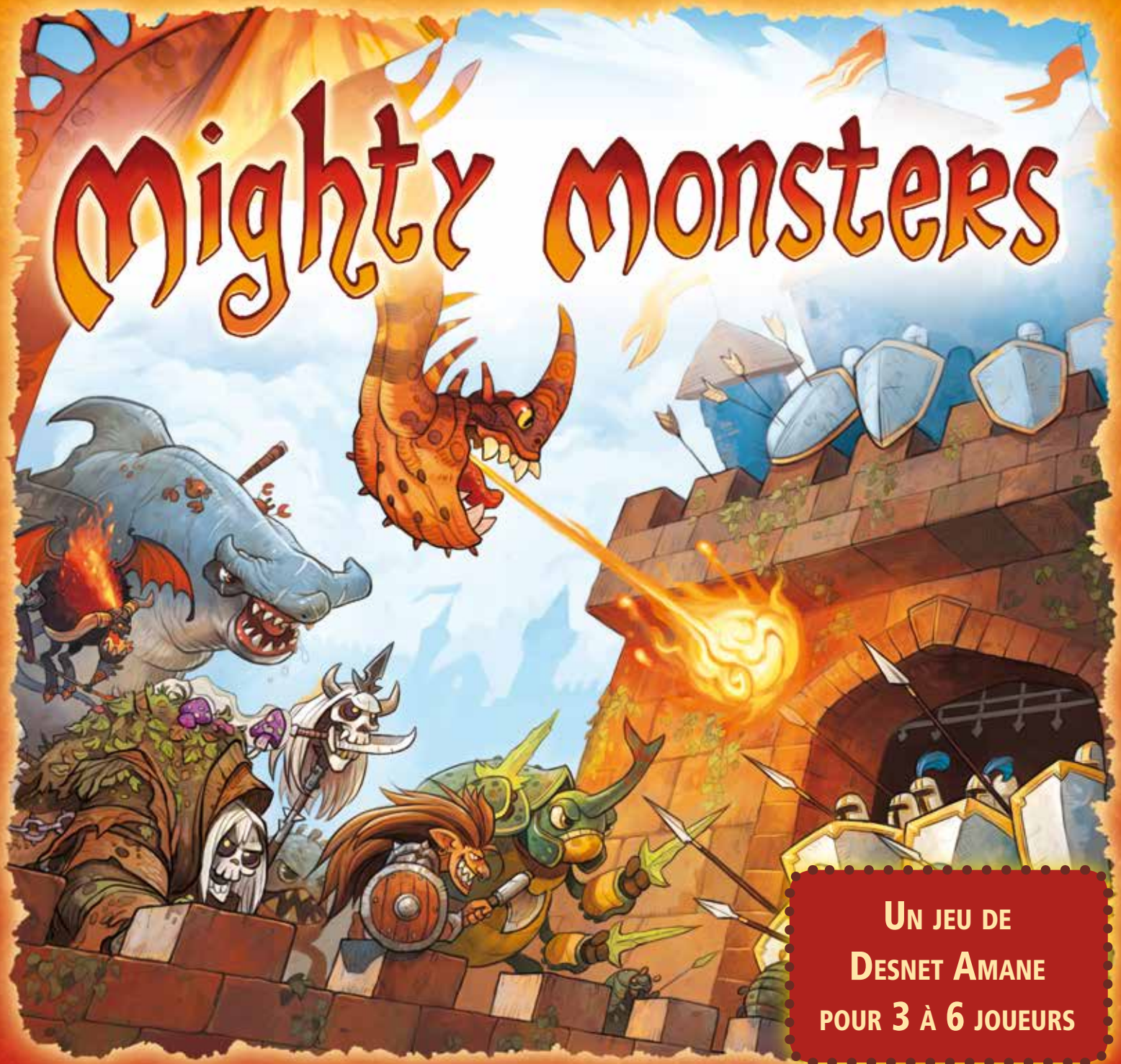
# Mighty monsters



Un jeu de
Desnet Amane
pour 3 à 6 joueurs

*Les monstres convoitent le château du roi Edgar, et en particulier son trésor, mais c'est compter sans ces fichus gardes qui le protègent ! Les joueurs incarnent des* ***Trolls, des Morts-vivants, des Monstres aquatiques, des Démons, des Insectoïdes et des Dragons*** *obnubilés par l'or du roi.*

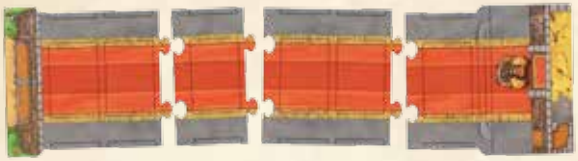
*Il vous faudra coopérer pour vous débarrasser de ces satanés gardes, mais le vrai monstre qui sommeille en vous a naturellement envie d'obtenir la plus grosse part du butin ! Le joueur qui cumule le plus d'or lors de ce jeu de cartes monstrueux au rythme endiablé remporte la partie !*

***Le monstre le plus riche l'emporte !***

## Accessoires

**• 4 tuiles Château**

*Recto :*



*Verso :*

**• 12 tuiles Roi**

*Recto* *Verso*

**• 81 pièces d'or**

*40x 1* *24x 2* *17x 10*

**• 1 pion Premier joueur**

**• 30 cartes Monstre**

*5x Trolls* *5x Dragons* *5x Insectoïdes*

*5x Morts-vivants* *5x Monstres aquatiques* *5x Démons*

**• 36 cartes Garde**

*12x 1 étoile* *Verso :* *12x 2 étoiles* *12x 3 étoiles* *Recto*

**• 1 livret de règles**

## But du jeu

Chaque joueur s'efforce de récupérer le maximum d'or sur les gardes vaincus tout en payant un minimum pour soigner ses monstres. **Celui qui possède le plus d'or en fin de partie est déclaré vainqueur.**

## Cartes Monstre et Garde

### Force du monstre

*La force avec laquelle le monstre attaque les gardes.*

### Coût de guérison

*Quantité d'or à payer par le joueur si ce monstre perd un combat.*

### Illustration

### Verso où figure le type de monstre

### Force du garde

*Valeur de force requise par les monstres pour triompher de ce garde.*

### Butin

*Les monstres qui triomphent de ce garde se partagent cette somme en pièces d'or.*

### Illustration

### Niveau du garde

*Les gardes sont répartis en 3 niveaux représentés par 1, 2 ou 3 étoiles.*

### Valeur de Force

*L'éventail des valeurs de Force possibles pour ce garde.*

### Valeur de butin

*L'éventail des valeurs de butin possibles pour ce garde.*

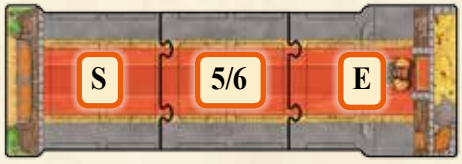
# Mise en place – Exemple à quatre joueurs

**1.** Assemblez le **château** au milieu de la table :

*À 3 joueurs, assemblez uniquement la tuile Château Début/Start (S) et la tuile Fin/End (E).*

*À 4 joueurs, assemblez les tuiles Start (S), 4/6 et End (E).*

*À 5 joueurs, assemblez les tuiles Start (S), 5/6 et End (E).*




*À 6 joueurs, assemblez les tuiles Start (S), 4/6, 5/6 et End (E).*

**2.** Mélangez les **tuiles Roi** face cachée. Prenez le nombre de tuiles Roi correspondant au nombre de joueurs et empilez-les, face cachée, près du roi.

| *Nb. de joueurs* | *3* | *4* | *5* | *6* |
|---|---|---|---|---|
| *Nb. de tuiles Roi* | *6* | *6* | *5* | *6* |

Rangez les autres tuiles dans la boîte du jeu.

Dans le jeu de base, ignorez le verso des tuiles Roi : cet effet n'est utilisé que dans la variante « Au bon vouloir du roi » expliquée pages 11 et 12.

**3.** Triez les **pièces d'or** par valeur et posez-les près du trésor du château.

**4.** Mélangez les **cartes Garde** et empilez-les face cachée près du château.

Piochez autant de cartes qu'il y a de joueurs et posez-les face cachée, sans les regarder, sur les cases Garde du château, en commençant par la plus proche du portail.

**5.** **Chaque joueur** choisit une faction de monstres et prend les **5 cartes Monstre** correspondantes ainsi que **8 pièces d'or** dans le trésor.

Tous les joueurs mélangent leurs cartes Monstre et en piochent trois pour les prendre dans leur main, puis reposent les deux restantes devant eux.

**6.** On choisit un premier joueur qui reçoit le **pion Premier joueur.**

# Déroulement de la partie

Une partie de « **Mighty Monsters** » se déroule plusieurs rounds. Chaque round comprend 3 phases.

- **Phase 1 – Jouer les cartes Monstre**
- **Phase 2 – Combattre les gardes**
- **Phase 3 – Soigner les monstres et se préparer au round suivant**

## Phase 1 – Jouer les cartes Monstre

**Dans le sens des aiguilles d'une montre,** et en commençant par le premier joueur, chaque joueur joue un monstre de sa main qu'il place sur une case Carte du château. **Chaque joueur doit choisir entre deux options :**

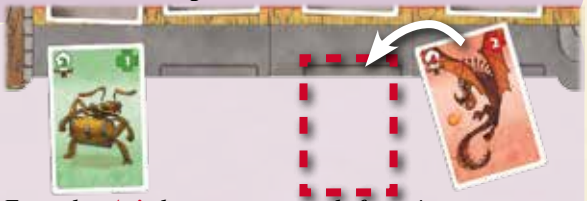
**A)** Poser un monstre sur **n'importe quelle case Carte vide** du château.

**OU**

**B)** **Remplacer** un monstre **par un autre monstre de force supérieure.** Le monstre remplacé retourne dans la main de son propriétaire et le nouveau monstre est posé sur la case Carte.

Cette seconde option n'est disponible que si la force totale du ou des monstres posés près de la carte Garde est inférieure à la force maximale de cette dernière.

***Note:*** *un monstre ayant 5 en force ne peut pas être remplacé.*



***Exemple : Ani place son monstre de force 4 sur une case vide du château.***

***Exemple : Ani remplace le monstre de force 2 d'Inga par son monstre de force 4.***

***Exemple 1 :***

***Exemple 2 :***

***Exemple 1 : Ani peut remplacer n'importe lequel de ces monstres, car le total de leurs forces respectives (5) est inférieur à la force maximale du garde (6).***

***Exemple 2 : Ani ne peut remplacer aucun des monstres présents, car le total de leurs forces (6) est égal à la force maximale du garde présent (6).***

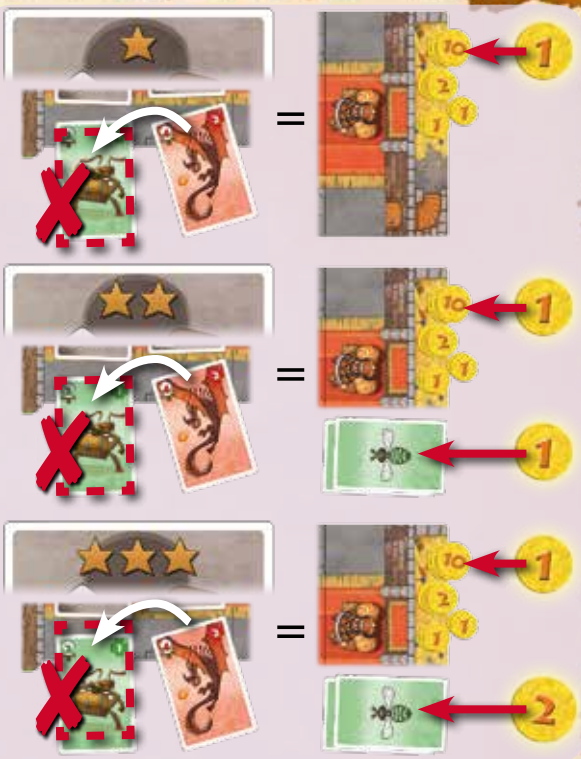
**Pour remplacer un monstre, le joueur doit payer un nombre de pièces d'or égal au niveau du garde, comme indiqué ci-dessous :**

**Garde de niveau 1 –** Le joueur paie **1 pièce d'or** au **trésor**.

**Garde de niveau 2 –** Le joueur paie **1 pièce d'or** au **trésor** et **1 pièce d'or** au **propriétaire** du monstre remplacé.

**Garde de niveau 3 –** Le joueur paie **1 pièce d'or** au **trésor** et **2 pièces d'or** au **propriétaire** du monstre remplacé.

Un joueur peut également remplacer son propre monstre. Dans ce cas, il ne paie que 1 pièce d'or au trésor quel que soit le niveau du garde.
Un joueur ne peut pas remplacer de monstre s'il ne dispose pas de la somme requise.



Les joueurs placent les monstres tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, **jusqu'à ce que chacun en ait posé 2 et qu'il ne reste plus de case vide dans le château.** On passe ensuite à la **Phase 2 - Combattre les gardes.** Si, quand son tour de jouer arrive, un joueur a déjà posé 2 monstres (et qu'il ne lui reste donc qu'une carte en main), il passe son tour et c'est au joueur suivant de jouer.

***Note :*** *étant donné que les monstres peuvent être remplacés, certains joueurs peuvent jouer plus de tours que d'autres pendant un round.*

***Exemple d'une partie à 3 joueurs : A) Inga remplace le monstre de force 2 de Frank avec son monstre de force 4 et paie 1 pièce d'or au trésor. B) C'est ensuite à nouveau à Frank de jouer. Il remplace le monstre de force 2 d'Inga avec son monstre de force 3, et paie donc 1 pièce d'or au trésor et 1 à Inga. C) Comme Inga ne peut remplacer aucun monstre, elle pose son monstre de force 2 sur la dernière case libre. Étant donné que toutes les cases sont remplies, il est temps de combattre les gardes.***

## Phase 2 – Combattre les gardes

**Retournez la première carte Garde,** celle qui est adjacente au portail. Les joueurs **font le total de force** des 2 monstres placés de part et d'autre de celle-ci.

### A) Si le total de force des monstres est supérieur ou égal à la force du garde :

Les propriétaires des 2 monstres se partagent équitablement **le butin (chacun en reçoit la moitié)**, qui leur est payé en pièces d'or par le trésor. S'il reste 1 pièce d'or après ce partage, elle revient au joueur qui a posé le monstre ayant la plus grande force.

Si les deux monstres sont de force égale, personne ne reçoit la pièce d'or.

Si c'est le même joueur qui possède les deux monstres, le trésor lui paie l'intégralité du butin.

*Exemple : les monstres d'Inga et de Frank ont un total de force de 6 et triomphent donc du garde. Ils se partagent à présent le butin. Comme Frank a joué le monstre le plus fort, il reçoit 6 pièces d'or, et Inga 5, sur le butin total de 11 pièces.*

### B) Si le total de force des monstres est inférieur à la force du garde :

Les monstres sont vaincus par le garde.

*Exemple : Inga et Frank n'ont pas, à eux deux, la force de 9 nécessaire pour battre le garde. Ils perdent le combat et ne reçoivent pas de butin.*

> !! *Important : en cas de victoire du garde, la* **Phase 2 – Combattre les gardes** *s'achève immédiatement, et on ne révèle aucune autre carte Garde.* ***Le jeu se poursuit avec la* Phase 3 - Soigner les monstres et se préparer au round suivant.**

**Si les monstres triomphent** d'un garde, on retourne la **carte Garde suivante** et on effectue une nouvelle comparaison de force.

Cette phase s'achève lorsque tous les gardes sont vaincus, ou dès que les monstres perdent face à un garde. La partie continue avec la **Phase 3 - Soigner les monstres et se préparer au round suivant.**

## Phase 3 - Soigner les monstres et se préparer au round suivant

En premier lieu, si **un garde a vaincu des monstres**, **le ou les propriétaires** de ces derniers **doivent payer le prix de leurs soins** au trésor.

Deuxièmement, **chaque joueur** qui a des monstres **posés à côté d'une carte Garde non retournée** doit **payer les soins** de chacun de ces monstres.

Si un joueur n'a pas suffisamment d'or pour payer les soins, il paie tout ce qu'il peut, mais ne subit aucun autre malus.

*Exemple : Inga et Ani n'ont pas réussi à vaincre le 3e garde du château. Par conséquent, le combat qui reste à livrer contre le dernier garde est lui aussi perdu. À présent, Inga, Ani et Frank doivent payer les soins de leurs monstres. Inga = 1 pièce d'or, Ani = 1 pièce d'or, Frank = 2 pièces d'or. Seule Jenny a de la chance et n'a aucun soin à payer.*

Les joueurs prennent les **2 cartes Monstre face cachée** qu'ils ont devant eux et **les mettent dans leur main**, puis ils prennent les **deux monstres qu'ils ont joués** lors du round et les posent **face cachée** devant eux, à la place.

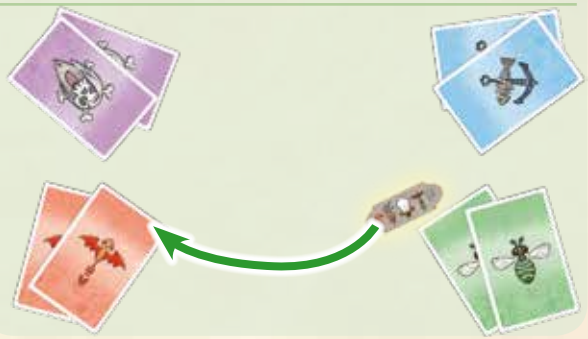
*Exemple : A) Jenny prend les deux cartes Monstre face cachée qui se trouvent devant elle et les met dans sa main. Elle a désormais de nouveau une main complète de 3 cartes. B) Elle retourne ses deux monstres du château et les pose face cachée devant elle.*

**Défaussez les cartes Garde** du château sans révéler celles qui sont restées face cachée.

**Piochez de nouvelles cartes Garde** dans la pioche et posez-les dans le château de la même façon que lors de la mise en place de la partie.

**Défaussez** la **tuile Roi** du haut de la pile.

Donnez le **pion Premier joueur** au **voisin de gauche** du premier joueur actuel.



## Fin de partie

**La partie s'achève lorsqu'on défausse la dernière tuile Roi.**

Les joueurs comptent leur or. **Celui qui en a le plus est déclaré vainqueur.** En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

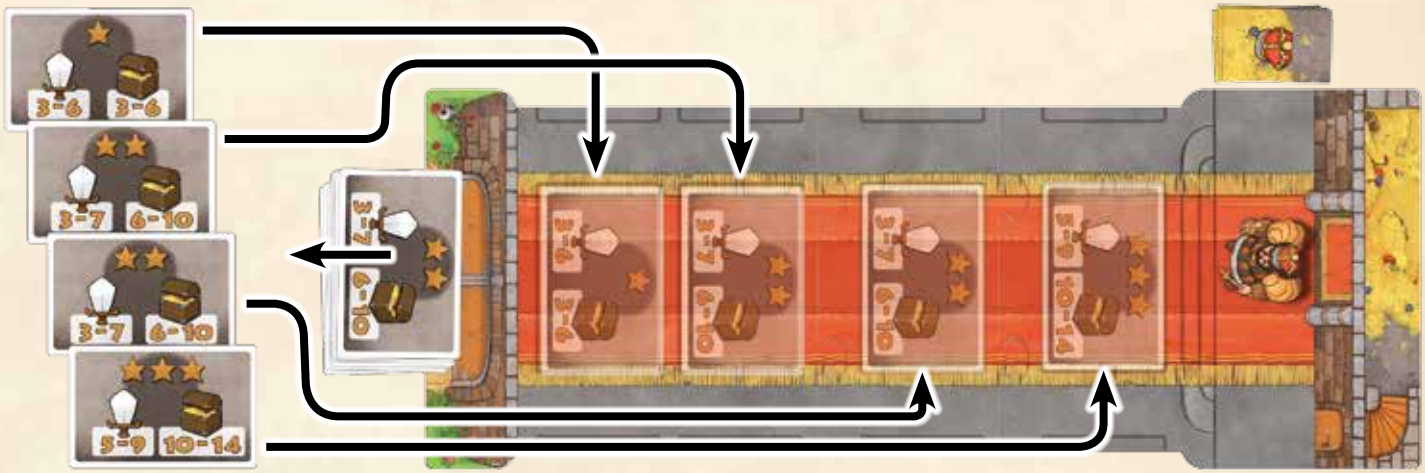
***Exemple : Frank et Ani se partagent la dernière place avec 19 pièces d'or chacun. Jenny est deuxième avec 23 pièces d'or. Inga remporte la partie, car elle a réussi à grappiller le plus de butin : 32 pièces d'or.***

# Variante : Alignement de gardes

**Dans cette variante, on dispose différemment les gardes dans le château pendant la mise en place et lorsqu'on prépare le round suivant.**

On pioche toujours autant de cartes qu'il y a de joueurs, mais **au lieu** de les poser **l'une après l'autre** dans le château, **on les trie d'abord par niveau (nombre d'étoiles)**. Une fois triées, les cartes sont placées par ordre croissant de niveau en commençant par le portail.

Ce petit changement modifie la dynamique du combat contre les gardes !




# Variante : Au bon vouloir du Roi

Dans cette variante, **à chaque round**, on se sert des modifications de règles figurant sur les tuiles Roi.

**Changements pendant la partie :**

## Phase 1 – Jouer des cartes Monstre

**Avant** que les joueurs ne commencent à jouer des cartes Monstre, retournez face visible la tuile Roi du sommet de la pile. **La modification de règle qui y figure prend effet durant ce round.**

# Détail des tuiles Roi

***Note :*** *si la force d'un garde change à cause d'une tuile Roi, c'est sa valeur de force d'origine que l'on prend en compte lorsqu'il s'agit de remplacer un monstre.*

Les joueurs **n'ont pas le droit** de jouer de monstre de **force 1.**

Les soins des monstres de **force 4 et 5** coûtent **4 pièces d'or.**

Si deux monstres situés de part et d'autre d'une carte Garde ont la **même force**, on ajoute **+3 pièces d'or au butin** de la carte en question.

Une fois que tous les monstres ont été joués, les joueurs **font le total de chaque paire**. Toutes les cartes Garde situées entre les paires **les plus faibles** donnent **+3 pièces d'or.**

**Tous les joueurs prennent en main** leurs monstres de force **3, 4 et 5** et posent leurs monstres de force 1 et 2 face cachée devant eux.

**Pas de changement de règles** pendant ce round.

**+3 pièces d'or au butin** de la **première** carte Garde.

**+3 pièces d'or au butin** et **+2 en force** à la **deuxième** carte Garde.

**-2 pièces d'or au butin** des **deux premières** cartes Garde.

**+10 pièces d'or au butin** de la **dernière** carte Garde.

**+4 pièces d'or au butin** des **deux dernières** cartes Garde.

**-5 pièces d'or au butin** et **-3 en force** à la **dernière** carte Garde.

**© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved**